Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti pravljenja špila**

**Verzija 1.1**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | D. Pavlović |
| 28.3.2020. | 1.1 | Uklonjene nekonzistentnosti | D. Pavlović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc36314880)

[1.1 Rezime 4](#_Toc36314881)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc36314882)

[1.3 Reference 4](#_Toc36314883)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc36314884)

[2. Scenario pravljenja špila 4](#_Toc36314885)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc36314886)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc36314887)

[*2.2.1* *Uspešno pravljenje špila* 4](#_Toc36314888)

[*2.2.2* *Proširenja* 5](#_Toc36314889)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc36314890)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc36314891)

[2.5 Posledice 5](#_Toc36314892)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pravljenju špila, sa primerima odgovarajućih skica.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario pravljenja špila

## Kratak opis

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Svako može da napravi sopstveni špil za igru. Formiranje špila uključuje određivanje broja pojedinačnih karata u špilu kao i posebna pravila za specifične karte u špilu. Svi mogu da započnu igru sa napravljenim špilom, dok logovani korisnici mogu i da ga sačuvaju na nalog.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno pravljenje špila*

1. Korisnik bira karte koje želi da budu u špilu štikliranjem čekbosova pored naziva karata.
2. Korisnik bira generalna pravila igre u specijalnom delu za generalna pravila (selektovanjem opcija na pravilima koja uvek postoje (smer igranja) I dodavanjem novih pravila biranjem istih iy liste)
3. Korisnik opciono bira dodatna pravila za karte koje je stavio u igru. Kliktajući na kartu može kliknuti dugme ’Add Rule’ i izabrati oblik pravila iz liste i zatim podesiti to pravilo
4. Korisnik unosi opis špila (Može ostati prazno)
5. Korisnik unosi ime špila
6. Korisnik bira da napravi igru sa špilom (dugme ’Play’)

### *Proširenja*

1c Korisnik izađe sa stranice za pravljenje špila

.1: Ispisuje se upozorenje o gubitku špila ukoliko nastavi

.2: Korisnik ima poslednju šansu da ostane na stranici

.2.1: Ukoliko ostane, funkcionalnost normalno nastavlja

.2.2: Ukoliko ode, špil se ne pamti i funkcionalnost se završava

5a Čuvanje špila

.1 Ukoliko je korisnik ulogovan može i da sačuva špil (dugme ’Save’).

.2 Špil se beleži u bazi podataka i slucaj korišćenja se završava prelaskom na prikaz sačuvanih špilova

5b Špil ne sadrži nijednu kartu

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Korisniku se daje mogućnost daljeg menjanja špila

5c Špil nema ime

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Korisniku se daje mogućnost daljeg menjanja špila

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Prelazi se na funkcionalnost pravljenja sobe.